



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Seminario de análisis de la forma				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Generación y aplicación innovadora del conocimiento Área de conocimiento: Análisis Área terminal: Objetos Semestre: 4			
Elaborada por: Dra. Percy Valeria Cinta Dávila Actualizada por: Comisión curricular				Fecha de elaboración: Septiembre, 2016 Fecha de revisión y actualización: Noviembre, 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
GAC25-4	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<p>Presentación: La actividad profesional del diseño de objetos encara un proceso a seguir en la generación de conceptos de diseño, ya que los productos a concebir cuentan con distintos caracteres de uso, funcionales, estructurales, productivos y de mercado. El análisis de la forma consiste en determinar las propiedades de los objetos producidos. Por propiedades formales se entiende las relaciones funcionales y estructurales que hace que un objeto tenga una unidad coherente desde el productor hasta el usuario</p>
<p>Propósito: Al término de la materia, el estudiantado será capaz de aprovechar todos los elementos esenciales de la disciplina (proyectual, tecnológica y creativa) para la proyección de productos aislados o sistemas de productos, así como el estudio de las interacciones que tienen los mismos con el hombre y su modo de producción y distribución.</p>
<p>Competencias que contribuyen al perfil de egreso.</p>
<p>Competencias básicas</p> <p>CB1. Lectura, análisis y síntesis.</p> <p>CB2. Comunicación oral y escrita.</p> <p>CB3. Aprendizaje estratégico.</p>

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG2. Pensamiento crítico

CG8. Apertura a la experiencia.

CG9. Relación con otros/as

CG17. Interculturalidad.

CG18. Responsabilidad social y ciudadana.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2. Socioemocionales para el trabajo

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CD6. Aborda e identifica problemas de diseño de objetos e innovación tecnológica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
<p>1. Qué es la forma 2. La forma como base</p>	<p>I. Qué es el la forma II. El contraste a) Forma. Composición III. Organización de la figura IV. Movimiento y equilibrio V. Proporción y ritmo VI. Color a) La dinámica del color VII. Profundidad e ilusión plástica a) Bases y conceptos del espacio VIII. Organización tridimensional IX. Luz a) La luz como medio para diseñar X. Movimiento XI. La dinámica de la forma en la representación social XII. La percepción de la forma por el cuerpo humano XIII. La percepción de la forma en lo social XIV. El objeto como incidente social</p>

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	(X)	Debate	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Ensayo	(X)	Taller	()
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	(X)	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	()	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	()
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	()
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, puntualidad y participación en clase.	
Evaluación de actividades, tareas o trabajos solicitados en cada sesión de clase	60%
Exposición de temas	20%
Evaluación Final	20%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Formación en diseño o artes con experiencia docente y fuertes bases en comunicación y medios audiovisuales.

REFERENCIAS

Básicas:

Alberich, J; Gómez, D; y Ferrer, A. (s/f): *Percepción Visual*. Universidad Oberta de Catalunya.

Martínez, M. (2012): *Psicología de la comunicación*. Universidad de Barcelona.

Villafaña G. G. (2007): *Educación Visual, Conocimientos básicos para el Diseño*. México: Trillas.

Complementarias:

Clay Lindgreen, Henry. (2003): *Introducción a la psicología social*. México: Trillas.

Mucchielli, Alex. (1998): *Psicología de la comunicación*. Barcelona: Paidós.

Web:

Otras:

Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.